

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

LES FICHES POUR LE MAÎTRE : ORIGINES ET MÉTIERS DES HÉROS V.1.7

RÉSUMÉS DES ~~NASES~~ PERSONNAGES – ORIGINE

HUMAIN, L'AVENTURIER DE BASE

Aucun score minimum dans les caractéristiques de base. C'est le choix que tout le monde peut faire.

L'humain de base peut utiliser n'importe quelle forme de magie sur parchemin, objet ou enchantement. Il peut également choisir n'importe quelle profession, et s'il n'en choisit pas il peut sélectionner de base deux compétences au choix – sauf "Appel du sauvage".

Restriction :

- aucune

EV initiale : 30

BARBARE, L'AVENTURIER BOURRIN DES STEPPES

FO minimum : 13 et COU minimum : 12

Le Barbare a une endurance très élevée. Il n'aime pas tout ce qui est compliqué. Il résiste au froid, au chaud, à la douleur.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme enchantée
- n'utilise pas d'arbalète
- n'utilise pas d'armure complète ou d'armure enchantée
- n'utilise pas de bouclier

EV initiale : 35

Compétences de naissance : AMBIDEXTRIE, SENTIR DES PIEDS, TÊTE VIDE, CHERCHER DES NOISES

2 compétences au choix : armes de bourrin, tirer correctement, bourre-pif, intimider, pister, escalader, nager, chevaucher, truc de mauviette

NAIN

FO minimum : 12 et COU minimum : 11

Les armes à 1 main des humains sont pour le Nain des armes à 2 mains (+1 au dégâts), sauf certaines haches et certains marteaux (haches et marteaux d'artisan Nain, ou Durandil). Du coup, il peut utiliser un bouclier avec ces armes.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arc ou arbalète
- n'utilise pas les armes à 2 mains "humaines"

EV initiale : 35

Compétences de naissance : INSTINCT DU TRÉSOR, RADIN, APPEL DU TONNEAU, PÉNIBLE

2 compétence au choix : fariboles, appel des renforts, arnaque et carambouille, bourre-pif, chercher des noises, chouraver, truc de mauviette, bricolo du dimanche, forgeron, méfiance

HAUT ELFE

CHA minimum : 12 et AD minimum : 12, INT minimum : 11

FO naturelle maximum : 12

Excellente vue, nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

+1 CHA par niveau jusqu'au niveau 3 inclus (en plus de l'augmentation standard)

Compétences de naissance : TOMBER DANS LES PIÈGES, RUNES BIZARRES

1 compétence au choix : jonglage et danse, premiers soins, tirer correctement, nager, chevaucher

DEMI-ELFE (D'HUMAIN ET ELFE)

CHA minimum : 10 et AD minimum : 11

Excellente vue, non nyctalope.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf magique)

EV initiale : 28

Compétences de naissance : APPEL DES RENFORTS, CHOURAVER, MÉFIANCE

1 compétence au choix : tirer correctement, nager, chevaucher, escalader, mendier et pleurnicher, bricolo du dimanche, fouiller dans les poubelles

ELFE SYLVAIN

CHA minimum : 12 et AD minimum : 10

FO naturelle maximum : 11

Peut utiliser n'importe quelle forme de magie sur parchemin ou enchantement. Excellente vue, bon odorat, nyctalopie totale.

Restrictions :

- pas d'aptitudes à la magie
- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

+1 CHA par niveau jusqu'au niveau 3 inclus (en plus de l'augmentation standard)

Compétences de naissance : TOMBER DANS LES PIÈGES, CHEVAUCHER, TIRER CORRECTEMENT, PREMIERS SOINS, NAÏVETÉ TOUCHANTE

1 compétence au choix : jonglage et danse, nager, pister, déplacement silencieux, tête vide, comprendre les animaux

ELFE NOIR

AD minimum : 13, INT minimum : 12

FO naturelle maximum : 12

Excellente vue, nyctalopie totale.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- ne peut utiliser les boucliers
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : 25

Compétences de naissance : AGORAPHOBIE, DEPLACEMENT SILENCIEUX, TIRER CORRECTEMENT

1 compétence au choix : pister, escalader, runes bizarres, forgeron, méfiance, chouraver, ambidextrie

ORQUE

FO minimum : 12

INT naturelle maximum : 8, CHA naturel maximum : 10

Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Mauvaise vue, mais nyctalopie totale.

Restrictions :

- n'utilise aucune forme de magie
- n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes

EV initiale : 35

AT initiale : 9

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, APPEL DU SAUVAGE, APPEL DU TONNEAU, BOURRE-PIF, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE

1 compétence au choix : armes de bourrin, chercher des noises, fouiller dans les poubelles, intimider, truc de mauviette

DEMI-ORQUE

FO minimum : 12

INT naturelle maximum : 10, AD naturelle maximum : 11

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 25m. Nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes
- n'utilise pas d'armure complète

EV initiale : 35

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE, CHERCHER DES NOISES

2 compétences au choix : armes de bourrin, bourre-pif, fouiller dans les poubelles, intimider, truc de mauviette, tirer correctement, nager, escalader

GOBELIN

Aucun minimum requis. Et oui, le goblin n'est pas favorisé par la nature.

INT naturelle maximum : 10, CHA naturel maximum : 8, COU naturel maximum : 10, FO naturelle maximum : 9

Les armes longues à 1 main sont pour le goblin des armes à 2 mains. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Bonne vue, nyctalopie totale.

Restrictions :

- n'utilise aucune forme de magie
- ne parle pas la langue
- transport de charge limité à 10 kilos

EV initiale : 20

AT initiale : 9

Compétences de naissance : ATTIRE LES MONSTRES, SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, APPEL DU SAUVAGE, INSTINCT DU TRÉSOR, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE, APPEL DES RENFORTS

2 compétences au choix : escalader, bricolo du dimanche, désamorcer, forgeron

OGRE

FO minimum : 13

INT naturelle maximum : 9, AD naturelle maximum : 11, CHA naturel maximum : 10

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Tous les vêtements/protections sont 30% plus chers.

Restrictions :

- n'utilise pas d'armes compliquées à manier
- n'utilise aucune forme de magie
- n'utilise pas d'arc ou arbalète
- n'utilise pas d'armure supérieure à 2PR

EV initiale : 45

AT initiale : 8

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, INSTINCT DE SURVIE, APPEL DU VENTRE, APPEL DU TONNEAU, TÊTE VIDE, ARMES DE BOURRIN, INTIMIDER

1 compétence au choix : bourre-pif, fouiller dans les poubelles, truc de mauviette, langues des monstres, chercher des noises

SEMI-HOMME (UN GENRE DE HOBBIT)

COU minimum : 12, INT minimum : 10

FO naturelle maximum : 10

Les armes longues à 1 main sont pour le hobbits des armes à 2 mains. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arc ni d'arme à 2 mains
- n'utilise pas d'armure complète
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : 25 (+1D4 par niveau)

AT initiale : 9

Compétences de naissance : CUISTOT, INSTINCT DE SURVIE, APPEL DU TONNEAU, RESSEMBLE A RIEN, ATTIRE LES MONSTRES

2 compétence au choix : fouiller dans les poubelles, appel des renforts, bricolo du dimanche, chouraver, frapper lâchement, fariboles, instinct du trésor, tirer correctement (au lance-pierre), mendier et pleurnicher

GNÔME DES FORÊTS DU NORD

AD minimum : 13, INT minimum : 10

FO naturelle maximum : 8

Tous les vêtements/protections sont 50% plus chers (sur mesure). La plupart des armes sont trop lourdes. Contorsioniste, et roi de l'esquive. De part sa petite taille, il peut chevaucher n'importe quoi.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- armes autorisées : poignards, dagues, couteaux
- transport de charge limitée à 2 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 15 (+1D4 par niveau)

AT initiale : 9 - PRD initiale : 7

Compétences de naissance : AMBIDEXTRIE, APPEL DES RENFORTS, INSTINCT DU TRÉSOR, CHOURAVER, CHEVAUCHER, DÉPLACEMENT SILENCIEUX

1 compétence au choix : comprendre les animaux, désamorcer, escalader, jonglage et danse, serrurier, mendier et pleurnicher, nager

CHOIX D'UN MÉTIER

Les attributs du métier s'ajoutent aux autres compétences et prérequis du personnage de base, annulent ou remplacent d'éventuelles compétences conflictuelles. Prenez donc un cachet d'aspirine.

GUERRIER, GLADIATEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

FO et COU minimum : 12

Peut s'équiper de protections importantes dès le niveau 1.

Restriction :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée

EV initiale : 35 (Humain, Barbare) ou valeur initiale +5 pour les autres origines

Compétences héritées : BOURRE-PIE, ARMES DE BOURRIN

2 compétences au choix : ambidextrie, intimider, chercher des noises, chevaucher, forgeron, truc de mauviette, tirer correctement

NINJA, ASSASSIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 13

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Valeur ATTAQUE initiale : 11 (bonus AD compris) – Valeur PARADE initiale : 8

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, FRAPPER LÂCHEMENT, TIRER CORRECTEMENT

1 compétence au choix : ambidextrie, chercher des noises, chevaucher, escalader, ressemble à rien, nager, méfiance

VOLEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 12

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, CHOURAVER, APPEL DES RENFORTS, SERRURIER

1 compétence au choix : frapper lâchement, arnaque et carambouille, désamorcer, escalader, ressemble à rien, fouiller dans les poubelles, méfiance

PRÊTRE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 12

Le prêtre reçoit les restrictions et avantages relatifs au dieu choisi.

Peut faire appel aux prodiges des dieux. Peut choisir une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux.

Restrictions :

- doit utiliser les armes et protections autorisées par le dieu ou démon affilié
- doit se plier aux règles de vie relatives au dieu ou démon affilié

EV initiale : selon origine

EA "karmique" initiale : 20

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale karmique (ID6)

Compétences héritées : RÉCUPÉRATION, MÉFIANCE

1 compétence au choix : arnaque et carambouille, cuistot, chevaucher, fariboles, premiers soins, radin, runes bizarres

MAGE, SORCIER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : 12

Aptitudes à la magie : peut lancer tous les sortilèges. Peut choisir une spécialité magique ou une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux. Peut utiliser un bâton magique. Peut pratiquer des invocations ou enchanter des objets.

Restrictions :

- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas les arcs ou arbalètes
- n'utilise pas les boucliers
- transport de charge limitée à 10 kilos (ou moins selon race)
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 20 (humain) ou EV initiale -30% (autres races)

EA initiale (mana) : 30 (+ID6 par niveau)

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale (ID6)

Compétences héritées : RÉCUPÉRATION, RUNES BIZARRES

1 compétence au choix : langues des monstres, appel des renforts, fariboles, chevaucher, premiers soins

PALADIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 11, COU minimum : 12, FO minimum : 9, INT minimum : 10

Restrictions/avantages : liées au dieu auquel le paladin a voué son âme (voir fiches descriptive pour chaque dieu)

Doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs (sinon, il ne sera qu'un aspirant paladin)

EV initiale : 32 (Humain) ou valeur initiale +2 pour les autres origines

EA "karmique" initiale : 10

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale (ID6) OU l'énergie astrale karmique (ID4)

Compétences héritées : CHEVAUCHER, RÉCUPÉRATION

1 compétence au choix : armes de bourrin, chercher des noises, intimider, fariboles, premiers soins

RANGER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 10, CHA minimum : 10

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique ou "spécial voleur/ranger")

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, CHEVAUCHER, PISTER, NAGER

2 compétence au choix : tirer correctement, désamorcer, escalader, méfiance, ambidextrie, bricolo du dimanche, comprendre les animaux, premiers soins

MÉNESTREL (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 11, CHA minimum : 12

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)
- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas de bouclier ni d'arbalète

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : CHEVAUCHER, ATTIRE LES MONSTRES, FARIBOLES, NAÏVETÉ TOUCHANTE, JONGLAGE ET DANSE

1 compétence au choix : tirer correctement, méfiance, premiers soins, runes bizarres, mendier et pleurnicher